



Paikallismuseoiden kulttuuriperintökasvatusta digitaalisissa palveluissa

Jonina Vaahtolammi, Kotiseutuliitto



**Suomen
Kotiseutuliitto**



**Euroopan unionin
rahoittama**
NextGenerationEU



Tänään aiheina:

- Paikallismuseoiden kulttuuriperintökasvatusta digitaalisissa palveluissa
- Paikallismuseoiden digitaalisia oppimisyhteisöjä ja opetusmateriaaleja
- Pelit ja pelillistäminen, esimerkkejä paikallismuseoista

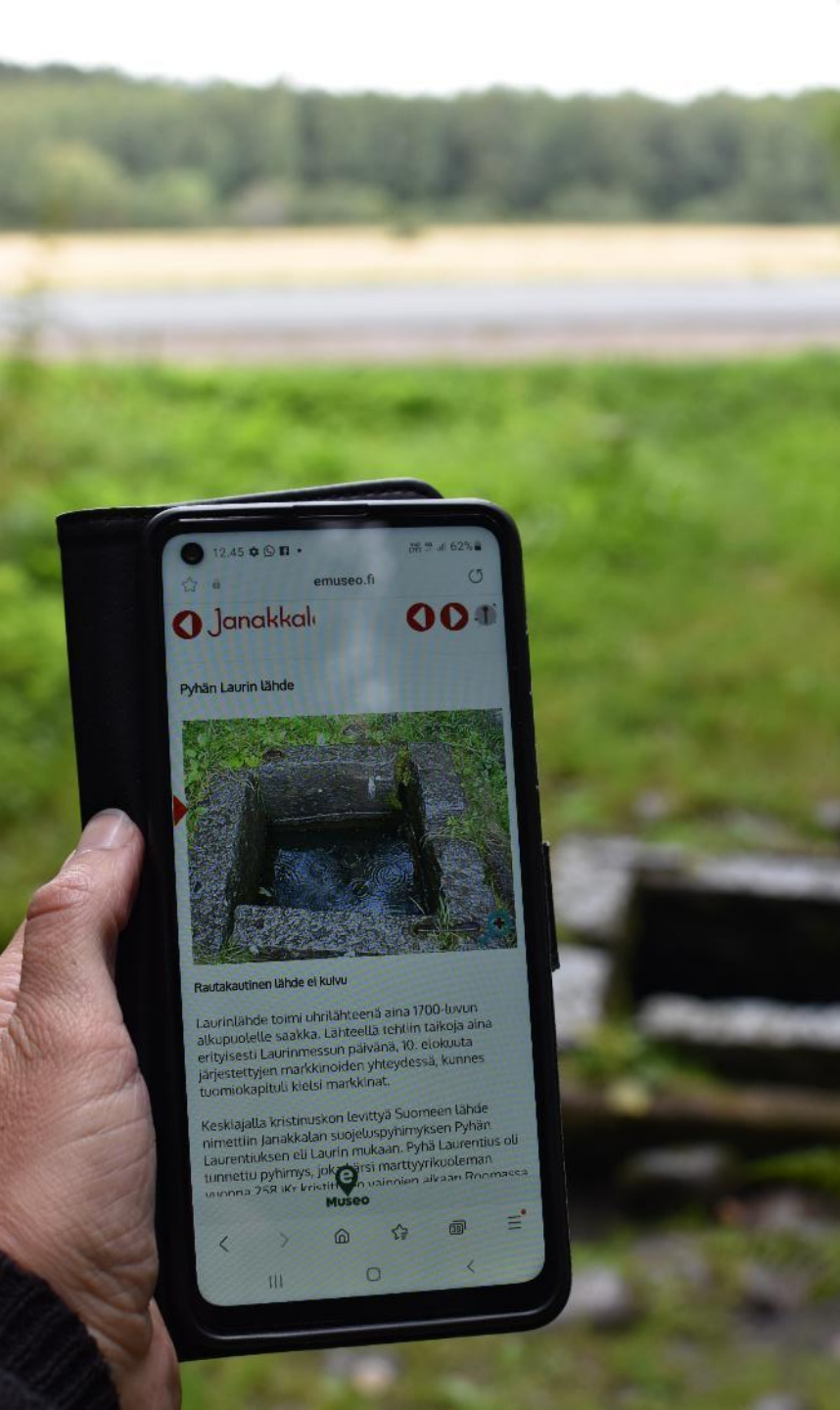


Kulttuuriperintökasvatus paikallismuseoissa

- Kulttuuriperintökasvatus on osa museon yleisö- ja yhteisötyötä. Välitetään tietoa museon toiminta-alueelta ja sen vaalimasta kulttuuriperinnöstä.
- Kulttuuriperintökasvatuksella tuetaan myös kulttuuristen oikeuksien toteutumista eli oikeutta omaan kieleen ja kulttuuriin.
- Eri kohderyhmiä, monet museot haluavat erityisesti tavoittaa alueensa lapsia ja nuoria, sekä perheitä.
 - > Samalla levitetään tietoa museosta.

Kulttuuriperintökasvatusta digitaalisilla alustoilla

- Digitaalisilla alustoilla ja palveluissa tarjottavat kasvatukseen liittyvät sisällöt ovat helposti saavutettavissa.
- Digitaalisuus innostaa lapsia ja nuoria. Esimerkiksi peliä kokeillaan innokkaasti.
- Kerran tehtyä sisältöä ja aineistoa voi hyödyntää pitkään ja sitä on myös helppo päivittää.
- Myös sisällön tai aineiston tekeminen voi olla osa yhteistyötä ja kasvatustoimintaa.



Janakkalan eMuseo-opas.
Kuva: Riina Koivisto.

Kulttuuriperintökasvatus paikallismuseoissa

Voidaan toteuttaa monin tavoin: tuotetaan sähköisiä oppimismateriaaleja ja -paketteja kouluille, järjestetään digitaalisia opastuksia eri kohderyhmille, toteutetaan lapsille suunnattu peli tai mobiiliopastus.



Kuva: Kesälahden kotiseutumuseo,
Jonina Vaahtolammi.



Kuva: Konneveden museo,
Sinikka Hytönen.



Paikallismuseoiden digitaalisia oppimisyhteisöjä ja opetusmateriaaleja



**Suomen
Kotiseutuliitto**



**Euroopan unionin
rahoittama**
NextGenerationEU

Kuva: Riina Koivisto.

Oppimisaineistot ja opetuspaketit

- Oppimisaineistot ja opetuspaketit auttavat ja tukevat kasvattajaa joka tuo ryhmänsä vierailulle museoon.
- Museon esittely myös koululla aineistojen avulla.
- Valmiiksi paketoituja sisältöjä museon näyttelyistä ja teemoista. Voivat tarjota myös tehtäväehdotuksia, mutta joskus opettajat tekevät ne mieluiten itse.
- Oppimisaineisto tai opetuspaketti voi olla esim.:
 - Museon verkkosivujen osio.
 - Oma verkkosivusto, linkitetty museon kanaviin.
 - Pdf-muotoinen aineisto, jonka linkki löytyy verkkosivuilta tai alueellisilta sivuilta. Voi myös helposti tulostaa.



Hausjärven kotiseutumuseon oppimisasiestot

- Museon toimintaa hoitaa Hausjärvi-Seura.
- Museolla tehtiin ensin perusnäyttelyn uudistus Museoviraston paikallismuseoiden hankeavustuksella, ja tämän jälkeen sähköisiä oppimateriaaleja.
- Yhdistyksen toiminnassa mukana opettajataustainen ja museotoimintaa tunteva aktiivijäsen, jonka osaamisesta oli paljon hyötyä hankkeessa.
- Kouluun oltiin yhteydessä, ja kysyttiin, millaisista aineistoista olisi hyötyä > toivottiin aineistopaketteja, opettajat kertoivat tekevänsä tehtävät itse.



Hausjärven kotiseutumuseon oppimisaineistot

- Aineistot koottiin verkkosivuille saavutettavuuden vuoksi: tämä ratkaisi pitkien välimatkojen ja vierailuajankohtien yhteensovittamisen haasteet.
 - Salasanan takana, koska osassa aineistoista käyttörajoituksia.
- Aineistoissa esillä eri teemoja museolta.
- Museolla ja koululla tiivistä yhteistyötä, ja luokat vierailevat museolla säännöllisesti. Kunnalta pieni tuki.
- Kouluyhteistyön kautta yhdistys on saanut toimintaansa lukiolaisia kesäoppaiksi ja yhdistyksen toimintaan. Myös opettajat aktiivisesti mukana ja esim. oppaana.



- **Kysymyksiä:** Olivatko jotkut esineet sinulle ennestään tuttuja? Entä oliko joku esine sinusta erityisen ihmeellinen?

Töllinmäen museon oppimisaineisto: Eemelin opintie

- F. E. Sillanpään Seura on tehnyt opetuspaketin kirjailijan lapsuudesta ja lapsuuden maisemista tukemaan koulujen vierailua Töllinmäen museolle eli F.E. Sillanpään nuoruudenkotiin.
- Tehty Wordpress-alustalle, osana Pirkanmaan seutumuseotoimintaa.
- Paketissa hyvät ohjeet opettajalle ja erikseen tehtäviä eri aineisiin.
- Tutustu opetuspakettiin: <https://eemelinopintie.wordpress.com/>



Eemelin opintie

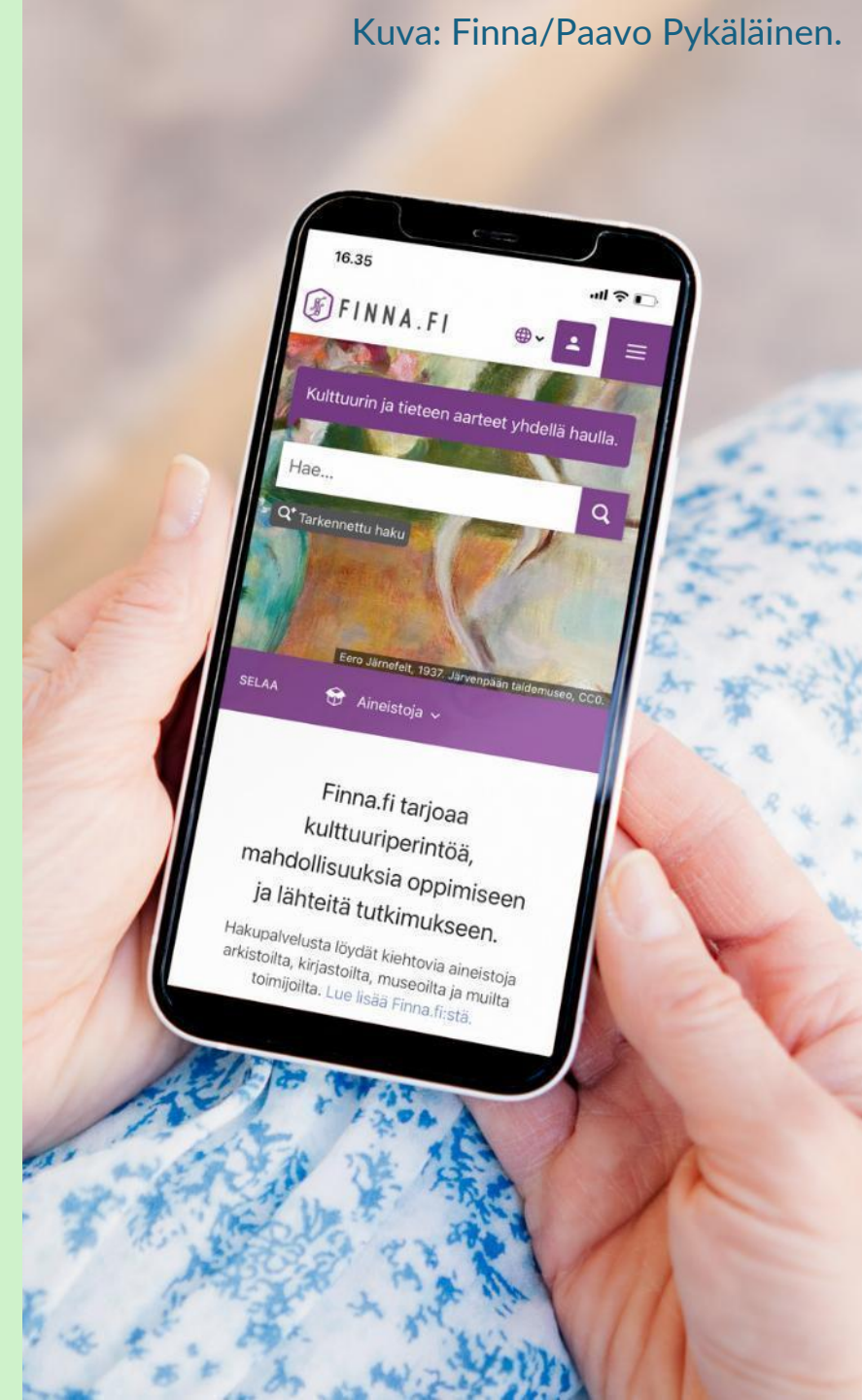
Hämeenkyröläisen Nobel-kirjailijan F. E. Sillanpään lapsuudesta ja lapsuuden maisemista koottu opetuspaketti

Oppimisaineistojen yhteiset koonnit

- Oppimisaineistoista kannattaa vinkata kouluille ja oppilaitoksille, jotta löytävät.
- Alueellisia aineistoja voi myös kerätä yhteen, jos sellaisille löytyy luonteva paikka verkosta. Opettajat löytävät ne näin helpommin.
- Pohjois-Savon museoiden oppimisaineistoja verkossa: <https://pohjois-savonmuisti.fi/koe-ja-opi/oppimismateriaalit-verkossa/>
- Keski-Savon kulttuuriympäristö verkossa, [Saranat.fi](https://saranat.fi):
 - Verkkoympäristö, jossa voi tutustua Keski-Savon rakennusperintöön ja kulttuurimaisemiin. Saranat.fi -sivustoon sisältyvän oppimisympäristön suunnittelussa olleet mukana alueen kulttuuri- ja opetustoimet.
- Museoliiton [Opimuseossa.fi](https://opimuseossa.fi)-sivusto, jota tosin ei enää päivitetä.

Finna-palvelun aineistot

- Finna-palvelussa eri osioita ja ominaisuuksia, joita voi hyödyntää opetuksessa ja kasvatuksessa.
- Finna Luokkahuone on erityisesti opettajille suunnattu osa Finnaa.
 - 8 kategorialla auttavat opettajia etsimään aineistoja eri oppiaineiden opetukseen.
 - Luokkahuoneeseen on koottu museoiden ja muiden toimijoiden tekemiä aineistopaketteja ja avoimia oppimateriaaleja.
- Tutki muiden tekemiä kasvatusaineistoja, vinkkaa niistä eteenpäin?



Avoimet oppimateriaalit ja aineistopaketit Finnassa

- Avoimet oppimateriaalit:
 - Avointen oppimateriaalien kirjastossa (aoe.fi) julkaistut materiaalit löytyvät myös Finna.fi:stä.
 - Monen muotoisia (mm. pdf, verkkosivu, video).
- Aineistopaketit:
 - Finnassa mukana olevat museot voivat tehdä opetukseen kohdennettuja aineistopaketteja Finnan hallintaliittymän aineistopakettityökalulla.
 - Julkaisun jälkeen niitä voi hakea Finna.fi:ssä.
- Myös suosikkilistojen tekemistä voi hyödyntää.



PALVELU

Finna Luokkahuone

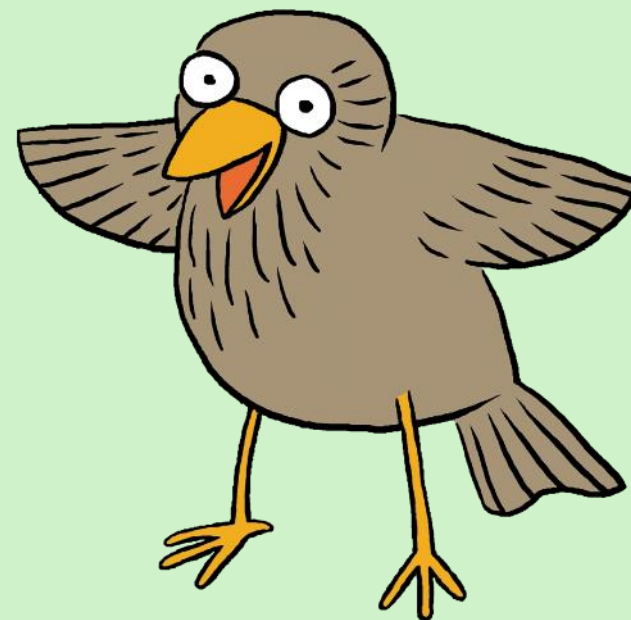
Tutustu Finnan opettamisen ja oppimisen sisältöihin.

Tutustu

Kuva: Finna.fi.

Lisää aineistoja ja vinkkejä Kotiseutuliiton tietopankissa

- Kotiseutuliitto on koonnut verkkosivuilleen aineistoja ja vinkkejä kotiseutukasvatuksen tueksi:
 - Verkko-opas: yleisukupolvinen kotiseututyö:
<https://kotiseutuliitto.fi/tietopankki/verkko-opas-yleisukupolvinen-kotiseututyo/>
 - Materiaalia kotiseutukasvatuksen tueksi:
<https://kotiseutuliitto.fi/tietopankki/materiaalia-kotiseutukasvatuksen-tueksi/>
 - Mestarit ja kisällit -toimintamalli:
<https://kotiseutuliitto.fi/toiminta/hankkeet/mestarit-ja-kisallit/>





Pelit ja pelillistäminen paikallismuseossa

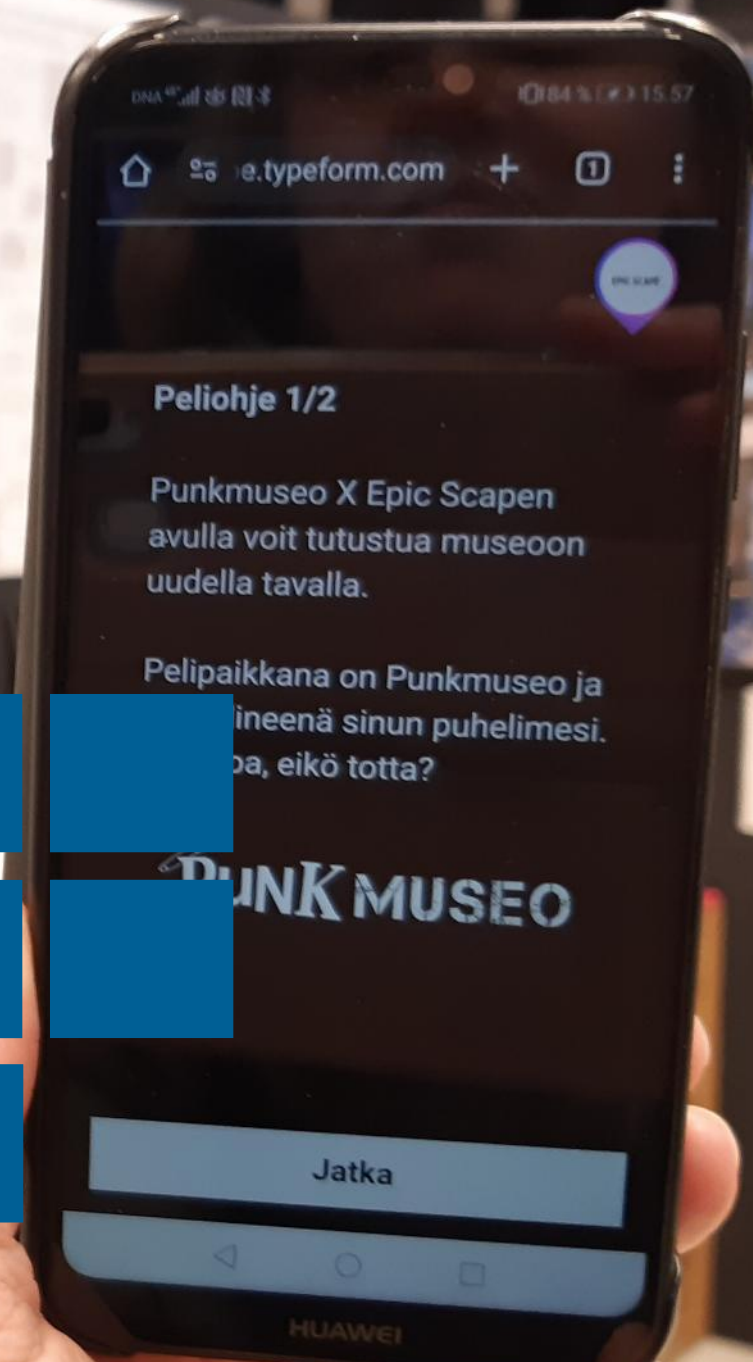


Suomen
Kotiseutuliitto



Euroopan unionin
rahoittama
NextGenerationEU

Kuva: Jonina Vaahtolammi.



Pelit ja pelillistäminen museoissa

- Pelit ja pelillistäminen ovat tapa elävöittää museota ja kulttuuriperintöä. Pelit voivat olla fyysisesti museolla pelattavia tai verkossa myös muualla pelattavia.
- Houkuttelevat erityisesti lapsia ja nuoria, mutta myös muita kokeilemaan innokkaita ja tekniikasta kiinnostuneita.
- Usein peleillä on joku opetuksellinen tavoite. Pelit onkin hyvä suunnitella tarina ja sisältö edellä.
- Pelejä museoon voidaan hankkia esim. yhteistyön tuloksena tai tilaamalla sopivilta pelialan toimijoilta.



Pelit ja pelillistäminen museoissa

- Suuret ja näyttävät pelikokonaisuudet vaativat paljon resursseja, mutta pienemmälläkin rahalla voi tehdä innostavia ja opetuksellisia pelejä.
- Myös hankkeet ja projektirahoitus mahdollistavat.
- Esimerkkejä eri pelitekniikoista:
 - Mobiilipeli omalla laitteella
 - Selaimessa pelattava opetuksellinen peli
 - Näyttelyssä näytöllä pelattava peli
 - Virtuaalitodellisuuteen sijoittuva peli



Tarina peliin -hanke

- Museoliiton ja Kajaanin amk:n hanketta
- Hankkeessa tehtiin hyödyllinen verkkojulkaisu, Tarinat peliin – matkalla museo- ja pelialojen yhteistyöhön:
<https://museoliitto.fi/wp-content/uploads/2023/10/Tarinat-peliin-matkalla-museo-ja-pelialojen-yhteistyohon.pdf>
- Hankkeen pilottipelit:
<https://www.mmg.fi/museoliitto/course/view.php?id=58>



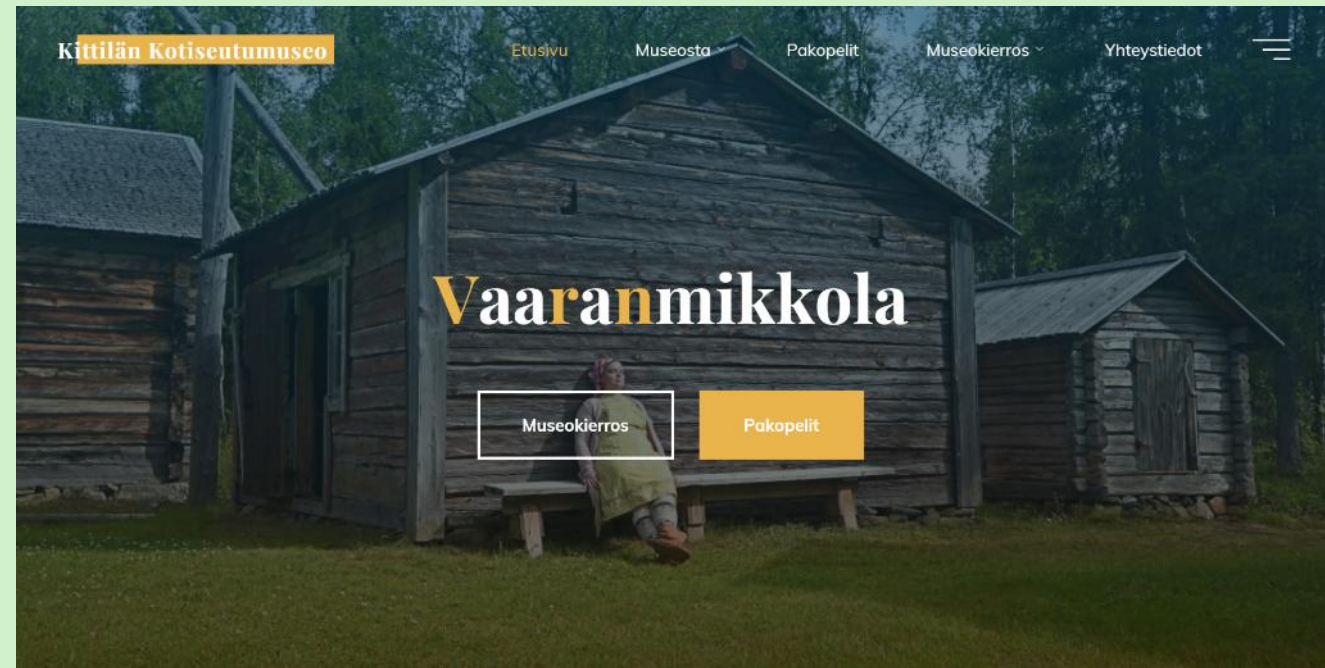
Suomen
Kotiseutuliitto



Euroopan unionin
rahoittama
NextGenerationEU

Kittilän kotiseutumuseon digitaalinen pakopeli

- Korona-aikana museon kehittäminen otti vauhtia, kun tapahtumien toteutukseen varattuja varoja jäi yli.
- Tavoitteena museon elävöittäminen ja saavutettavuuden parantaminen.
- Toteutettiin digitaalinen museokierros ja digipakopeli, sekä live-pakopeli, toteuttajina oma museotyöryhmä, jossa monenlaista osaamista.
- Inspiraatio peliin todellisesta historiasta, pelissä seikkailee kuvitteellinen Vaara-Mikkolan perhe.



Tutustu museoon ja sen digisisältöihin osoitteessa:
<https://www.vaaranmikkola.fi/>

Kittilän kotiseutumuseon digitaalinen pakopeli

- Museon digitaalinen pakopeli Markkinapäivä pohjautuu Kittilässä edelleen järjestettäviin markkinoihin, joita on vietetty kesäkirkkomarkkinoiden muodossa jo 1500-luvulta lähtien.
- Digipakopeliä testattiin Kittilän alakoulun 4.-luokkalaisilla, jotka antoivat opettajiensa kanssa palautetta pelin sisällöstä ja toimivuudesta.
- Käy kokeilemassa peliä:
<https://www.vaaranmikkola.fi/digitaalinen-pakopeli/>



Punkmuseo ja Epic Scape

- Helsinkiläinen Punkmuseo kokeilee uutta Epic Scape -pelisovellusta.
- Punkmuseon tuoreessa pelillisessä kierroksessa museovierailija ratkoo arvoituksia, joihin löytyy vastaus näyttelystä.
- Houkuttelee peleistä innostuvan vierailijan tutustumaan näyttelyyn.
- Epic Scape on vielä kokeiluvaiheessa, joten Punkmuseo sai kokeilla sovellusta maksutta.
- Tutustu Punkmuseon pelilliseen kierrokseen: <https://epicscape.typeform.com/punkmuseo>

Astu sisään

PUNK MUSEO

Jatka

paina Enter ↵

Peliohje 1/2

Punkmuseo X Epic Scapen avulla voit tutustua museoon uudella tavalla.

Pelipaikkana on Punkmuseo ja pelivälineenä sinun puhelimesi. Helppoa, eikö totta?

PUNK MUSEO

Jatka

paina Enter ↵

Muita esimerkkejä kasvatustarvikkeista

- Lapsille ja kouluille suunnattuja sisältöjä voi tehdä myös esimerkiksi eMuseo-palveluun tai vaikka verkkonäyttelyn muodossa. Voivat olla esim. tehtäväreittejä.
- Virtuaalivierailut lapsille ja nuorille, paljon hyviä esimerkkejä lastenkulttuurikeskusten Harrasta kotona -verkkosivulla: <https://www.harrastakotona.fi/virtuaalivierailut/>
- Lapsia ja nuoria voi puhutella myös sopivilla hahmoilla. Kainuun museo- ja kotiseutuyhdistys toteutti yhdessä alueen muiden paikallismuseoiden kanssa Kainuun museoiden animaatiohahmo Kamun. Tutustu Kamu-hankkeeseen: <https://kainuunmuseojakotiseutuyhdistys.fi/kotiseututyo/kamu/>

Digipalvelun tekeminen yhdessä

- Digipalvelun tai sisällön toteuttaminen yhdessä koulun ja oppilaiden kanssa on myös hyvää kasvatustyötä.
- Tohmajärvi-Seura on tehnyt Saarion voimalaitosmuseosta virtuaalimuseon yhteistyössä lähialueen koulujen kanssa. Oppilaat tekivät erilaisia sisältöjä.
- Leader-hanke, omarahoitus talkootyönä.
- Tutustu verkossa, lisää toteutuksesta toukokuun näyttelykoulutuksessa:
<https://360panorama.fi/360SaarionVoimalaitosmuseo/>



Kiitos!

Kysy lisää:

Projektipäällikkö Jonina Vaahtolammi

Etunimi.sukunimi@kotiseutuliitto.fi



**Suomen
Kotiseutuliitto**



**Euroopan unionin
rahoittama**
NextGenerationEU

Suomen Kotiseutuliitto | Kalevankatu 13 A 5, 00100 Helsinki
www.kotiseutuliitto.fi